

GUÍA para la implementación de PROYECTOS DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL (PCI), Educación y Tecnologías Innovadoras

UNESCO
Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura

Patrimonio Cultural Inmaterial

CRESPIAL
Centro Regional para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de América Latina bajo los auspicios de la UNESCO

GAL CENTER
GLOBAL ACTIVE LEARNING



Baiana do Acarajé (Brasil)
Foto: José Adeilson Dos Santos / Archivo CRESPIAL

GUÍA para la implementación de PROYECTOS DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL (PCI), Educación y Tecnologías Innovadoras

PCI

Patrimonio Cultural Inmaterial

GAL CENTER

Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura

Patrimonio Cultural Inmaterial

CRESPIAL

Centro Regional para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de América Latina bajo los auspicios de la UNESCO

Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura

Patrimonio Cultural Inmaterial

CRESPIAL

Centro Regional para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de América Latina bajo los auspicios de la UNESCO

GAL CENTER
GLOBAL ACTIVE LEARNING

GUÍA para la implementación de
PROYECTOS DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL (PCI),
Educación y Tecnologías Innovadoras

Centro Regional para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de América Latina – CRESPIAL

Av. José Gabriel Cossio #407, Urbanización Magisterial, primera etapa, Cusco

Cusco, Perú

Teléfono: +51 84 231191

www.crespial.org

Primera edición, diciembre 2020

Adriana Molano Arenas
Directora General del CRESPIAL

Mirva Victoria Aranda Escalante
Directora Técnica

David Leonardo Gómez Manrique
Coordinador Técnico

Luz Gabriela Ugarte Boluarte
Técnico en PCI

Diseño de carátula y diagramación de interiores:
Digital World Agency S.A.C.

Corrección de estilo: Adriana Camacho Castaño

Fotos de cubierta: Fernando Martín, Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP

Foto de contracubierta: Jorge Castro

ISBN: [XXX-XXX-XXXXX-X-X]

Queda prohibida la reproducción total o parcial de la presente publicación sin la autorización expresa del CRESPIAL



1er Encuentro de estudiantes(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



1er Encuentro de estudiantes(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



Parachico el danzante de la mascarita de palo (México)
Foto: Ariel Silva / Archivo CRESPIAL



2do Taller de capacitación del proyecto piloto PCI, educación y nuevas tecnologías (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías innovadoras de GAL GROUP

Contenido



Clausura del proyecto piloto del CRESPIAL(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



Clausura del proyecto piloto del CRESPIAL (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



Clausura del proyecto piloto del CRESPIAL (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP

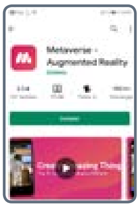
Antes de empezar ¡algo de inspiración!

¿Cómo se ven algunos ejemplos de proyectos de estudiantes de PCI, educación y tecnologías innovadoras?

Vive tu cultura en 4 pasos

1 Descarga “Metaverse“ en tu celular

Ingresa al Play Store y busca “Metaverse”, luego descarga



2 Abre Metaverse y ve a “Scan QR Code”

Busca el icono de metaverse e ingresa luego apreta en scan QR code que está en la parte superior se activará la cámara del celular



3 Escanear el código QR

Coloca el celular sobre el código QR del proyecto que quieras ver al reverso luego deja que la cámara lo escanee.



4 Dale Play a la experiencia

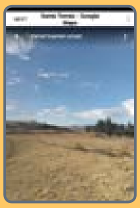
Coloca el celular sobre el código QR del proyecto que quieras ver al reverso luego deja que la cámara lo escanee.



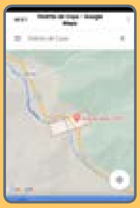
¿Cómo tener una experiencia completa?



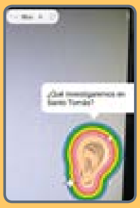
Todas las opciones se activan cuando encuentres al personaje.



Para ver las fotos en 360 grados debes moverte en tu propio eje junto con el celular.



Para continuar luego de ver un mapa o video en Youtube, persiona NEXT en la esquina superior izquierda



Aparecerá un ícono como esta en la parte superior izquierda cada vez que haya un audio

Danza Qhasway

Aplicación hecha por Regina Campos cargo de cusco Perú para demostrar algunas posibilidades de la realidad aumentada

Las tradiciones y la gastronomía de Coya

Investigación realizada por estudiantes de la I. E. San Juan Bautista, distrito de Coya, departamento de Cusco, Perú.

La peregrinación al santuario del Señor de Qoyllurit'i

Un ejemplo de un mapa digital desarrollado para mostrar cómo funciona es tecnología. (No es necesario tener la aplicación de Metaverse para utilizarlo.)

Los Albazos

Investigación realizada por estudiantes de la I. E. Hermanos Ayar, provincia de Paruro, departamento de Cusco, Perú.

Las Chunchachas

investigación realizada por estudiantes de la ie San Juan Bautista distrito de coya departamento de cusco Perú los albazos investigación realizada por estudiantes de la ie hermanos ayar provincia de paruro departamento de cusco Perú



Qoyllorit'i (Perú)
Foto: Castro-Mendívil / Archivo CRESPIAL

Introducción y objetivo del documento

La transformación digital es uno de los fenómenos contemporáneos más importantes. El acceso a celulares inteligentes y a internet crece cada vez más. Las capacidades del software y las herramientas que aprovechan los equipos también están cambiando con una rapidez jamás vista. Tecnologías innovadoras, como la realidad virtual y la realidad aumentada, crean nuevas oportunidades de comunicar de una manera más impactante a través de experiencias inmersivas. Mapas digitales crean la posibilidad de conocer partes del mundo lejanas sin salir del salón de clases. Mientras las tecnologías se diversifican exponencialmente, sus costos se reducen, lo que implica que son cada vez más accesibles a la población en general.

Si bien el mundo de la tecnología se está desarrollando cada vez más rápido, la pregunta principal debe ser: ¿Para qué sirven estas nuevas tecnologías? Por ejemplo, la realidad virtual y la realidad aumentada sirven como medios importantes para mejorar el aprendizaje y la comunicación entre personas, al crear experiencias completas donde los textos o videos tradicionales no logran captar la esencia de situaciones. Los mapas digitales permiten mostrar peregrinajes y otros viajes de una forma más significativa culturalmente y de una manera más interactiva y visual. Las tres permiten una difusión centrada en la experiencia de los usuarios. En ese contexto, se podría pensar en el uso de estas herramientas para fortalecer la salvaguardia del PCI; de una parte, transmitir contenidos asociados a la experiencia cultural puede ser más difícil a través de tecnologías tradicionales, sobre todo en el caso de los más jóvenes. Y de otra, la novedad que implican las nuevas tecnologías constituye un excelente gancho para atraer la mirada y la curiosidad de los jóvenes hacia sus propias tradiciones.



Clausura del proyecto piloto del CRESPIAL(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



2do Taller de capacitación del proyecto piloto PCI, educación y tecnologías innovadoras (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías innovadoras de GAL GROUP

¿Por qué implementar un proyecto de PCI, educación y tecnologías innovadoras?



Encuentro jóvenes (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



Clausura del proyecto piloto del CRESPIAL(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP

En 2019, el CRESPIAL, en conjunto con el GAL Group, diseñó e implementó un piloto con el fin de probar una metodología que aprovecha algunas TIC innovadoras, en conjunto con pedagogías alternativas para que los jóvenes sean protagonistas en investigar su propio PCI, y así promover procesos de valoración social del mismo. Dicho piloto se desarrolló en cuatro colegios en Cusco, Perú, donde once grupos de estudiantes crearon aplicaciones que aprovechaban las tecnologías mencionadas para crear productos que exponen ejemplos de PCI de su entorno, los revalorizan y los problematizan. La presente guía es un resultado de esa experiencia piloto. En este sentido, busca compartir los éxitos y las lecciones aprendidas para facilitar que organizaciones públicas, privadas y civiles puedan replicar el proyecto en sus propios entornos, aprovechando las tecnologías innovadoras como un medio de comunicación más efectivo que los tradicionales.

En términos generales, inicialmente se podría definir el PCI como ese conjunto de saberes, prácticas y conocimientos construidos y reconstruidos generación tras generación, que permiten a los grupos humanos crear y fortalecer sentimientos de identidad, continuidad y cohesión social. Su conocimiento y su entendimiento promueven el respeto por la

diversidad cultural y la creatividad humana y contribuyen a la formación de sociedades más empáticas, pacíficas y respetuosas que aporten al desarrollo sostenible. Así, por ejemplo, el aprendizaje sobre el PCI propio, así como el PCI de otras comunidades, apoya el logro del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que busca la creación de una cultura de paz y un reconocimiento de la diversidad cultural a través de la educación.

La importancia del PCI en relación con la educación se fundamenta en dos enfoques complementarios: de una parte, el rol primordial de la educación para la salvaguardia del PCI (aprender sobre el PCI), y de otra, los aportes desde el PCI a los procesos educativos en cuanto a contenidos contextualizados y pertinentes que permitan mejorar los resultados del aprendizaje (aprender desde el PCI).

Respecto al primer enfoque, la educación es hoy una de las medidas más importantes y necesarias para garantizar a los individuos y comunidades la protección y la continuidad en el tiempo de su patrimonio vivo, en el entendido de que uno de los pilares para



Clausura del proyecto piloto del CRESPIAL(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP

salvaguardarlo es el fortalecimiento de la transmisión intergeneracional y la generación de posibilidades innovadoras para su recreación.

En ese sentido, la educación formal y la no formal contribuyen a garantizar la protección de las expresiones culturales, al plantear contextos de capacitación, aprendizaje y difusión que reconectan a los estudiantes con sus comunidades y les ayudan a conocer y respetar su propio PCI y los de los demás.

Por otro lado, el PCI también juega un papel importante en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en la medida en que las formas tradicionales de transmisión de las prácticas y conocimientos que

El piloto se desarrolló en **cuatro colegios** en **Cusco**, Perú, donde **once grupos de estudiantes** crearon **aplicaciones** que **aprovechaban las tecnologías** mencionadas para crear productos que **exponen ejemplos de PCI** de su entorno, los **revalorizan** y los **problematizan**.



Fiesta Grande de San Roque (Bolivia)
Foto: Erich Conzelmann Castellanos / Archivo CRESPIAL

las comunidades identifican como PCI constituyen en sí mismas formas de educación informal al interior de las comunidades. Es decir, su integración con las distintas asignaturas permite construir y adaptar contenidos y métodos de aprendizajes más ajustados a las realidades específicas de los estudiantes, con lo que se mejora la eficacia de la educación.

Las **nuevas tecnologías** ofrecen la posibilidad de que sean los **estudiantes de nivel escolar** quienes **lideren la investigación**, la **documentación** y la **reflexión** sobre el **PCI**

A pesar de estas ventajas, existe aún una falta de proyectos de sensibilización que involucren el PCI en la educación y que además sean liderados por los mismos participantes reflexionando sobre su propia identidad, su historia y su memoria cultural. Es ante esta necesidad que las nuevas tecnologías ofrecen la posibilidad de que sean los estudiantes de nivel escolar quienes lideren la investigación, la documentación y la reflexión sobre el PCI, así como el intercambio horizontal de experiencias, de una manera nueva, interactiva y de alto impacto.

Introducción al modelo de proyecto

El modelo de proyecto ofrece un marco flexible para estimular la investigación a través de las técnicas de enseñanza que ofrece el enfoque pedagógico del aprendizaje basado en proyectos (ABP), el cual propone una metodología activa y participativa por parte de docentes y estudiantes, estimulando la reflexión, la documentación y el análisis de ejemplos de PCI como eje transversal del Proyecto. Para luego, mediante una selección de tecnologías innovadoras, utilizar estas herramientas para estimular las investigaciones como apoyo y enganche de los jóvenes al tema y finalmente, la recolección de información y presentación del producto final del Proyecto. Tanto el enfoque pedagógico propuesto como el uso de nuevas TIC para el acercamiento al PCI se propusieron para lograr que la cultura inmaterial sea más accesible, tangible e impactante para la audiencia, buscando sobre todo enganchar a los jóvenes desde pedagogías modernas que posibiliten que el estudiante sea el protagonista del desarrollo de su investigación y del Proyecto en general, al mismo tiempo de ofrecerles herramientas tecnológicas actuales que despierten su interés para investigar sobre el PCI e incluso otros temas.



1er Encuentro de estudiantes(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



2do Taller de capacitación del proyecto piloto PCI, educación y tecnologías innovadoras (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías innovadoras de GAL GROUP

Definiciones Clave

Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) y su salvaguardia

Se entiende por PCI aquellas tradiciones o expresiones culturales vivas, reconocidas en un contexto social y cultural determinado, transmitidas de generación en generación y en constante adaptación y cambio, de acuerdo con las transformaciones del entorno en el cual tienen sentido.

Bajo esta categoría se pueden incluir elementos como proverbios, cuentos, leyendas, mitos, canciones, músicas, danzas, rituales, festividades, carnavales, saberes, conocimientos sobre la fauna y la flora, medicinas tradicionales, técnicas y conocimiento utilizados en las actividades artesanales, entre muchos otros elementos. Su importancia radica en su profunda relación con los procesos de construcción de identidad y comunidad, así como en el fortalecimiento de la cohesión social, y el respeto y la valoración de la diversidad y la creatividad humanas.

Formalmente, la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de la UNESCO de 2003 define el PCI como "los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas –junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes– que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural". De la misma manera, señala que el PCI es: "tradicional, contemporáneo, viviente en el mismo tiempo, integrador, representativo y está basado en la comunidad". De acuerdo con la Convención, el PCI se manifiesta especialmente en los ámbitos siguientes:



De Qoyllurritti a Tayankani (Perú)
Foto: Álvaro Sarmiento / Archivo CRESPIAL

a. Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma;

b. Artes del espectáculo;

c. Usos sociales, rituales y actos festivos;

d. Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo;

e) Técnicas artesanales tradicionales.



Baiana do Acarajé (Brasil)
Foto: José Adeilson Dos Santos / Archivo CRESPIAL

Asimismo, la UNESCO hace hincapié en que la importancia del PCI no estriba en la manifestación cultural en sí, sino en el acervo de conocimientos y técnicas que se transmiten y recrean de generación en generación. El valor social y económico de estos procesos de construcción de conocimientos es pertinente para los grupos sociales, tanto minoritarios como mayoritarios de un Estado, y reviste la misma importancia para los países en desarrollo que para los países desarrollados.

Aunque se recomienda trabajar con la definición del PCI formal dentro de los proyectos, no se espera que los/as participantes la memoricen, sino que a lo largo de sus investigaciones reflexionen en función de esta definición y a partir de esta creen definiciones en sus propias palabras. En el caso del proyecto piloto, al comienzo los/as estudiantes definieron el PCI como "tradiciones que las personas practican, mayormente por fe". Los ejemplos iniciales que identificaron estaban vinculados principalmente a danzas y festividades religiosas, pero a lo largo del proyecto, lograron conceptualizar mejor la importancia del papel de la comunidad y la identidad en el PCI, así como sobre el carácter dinámico del mismo. De igual manera, incorporaron a sus nociones de PCI elementos como técnicas tradicionales para la elaboración de objetos artesanales, prácticas rituales, conocimientos y usos de la naturaleza y cocinas tradicionales, entre otros ejemplos del PCI de su entorno.

Si bien el PCI, al igual que la cultura, es dinámico y se encuentra en permanente transformación, una preocupación recurrente de muchas comunidades es el riesgo de que algunas expresiones del PCI se dejen de realizar y desaparezcan, debido a dificultades en su recreación o transmisión, o a la interferencia de factores sociales, políticos o económicos.

Ante esto, es importante desarrollar acciones que fortalezcan la viabilidad a largo plazo del PCI en las comunidades y grupos que lo consideran un elemento importante y fundamental en sus vidas. En el lenguaje de la Convención UNESCO 2003, estas acciones se conocen como medidas de "salvaguardia" y pueden incluir acciones de identificación, documentación,



Tambor de Mina (Brasil)
Foto: Márcio Vasconcelos / Archivo CRESPIAL

La **UNESCO** hace hincapié en que la **importancia del PCI** no **estriba** en la manifestación cultural en sí, sino **en el acervo de conocimientos y técnicas que se transmiten y recrean de generación en generación**.

investigación, preservación, protección, promoción, valorización, transmisión (básicamente a través de la enseñanza formal y no formal) y revitalización, entre otras.

Así pues, toda acción de salvaguardia consistirá, en gran medida, en reforzar las diversas condiciones, materiales o inmateriales, que son necesarias para la evolución y la interpretación continuas del PCI, así como para su transmisión a las generaciones futuras.

Algo que debemos tener presente es que las medidas de salvaguardia se deben concebir y aplicar siempre con el consentimiento y la participación de la comunidad. En algunas ocasiones la intervención externa para salvaguardar el patrimonio de una comunidad incluso podría llegar a ser inconveniente, pues la comunidad puede considerar que la intervención alteraría el valor comunitario de la expresión cultural.

Las tecnologías innovadoras

Teniendo en cuenta la diversidad de definiciones y aproximaciones a las tecnologías innovadoras, para el caso de la presente guía, estas se entienden como todos aquellos productos tecnológicos novedosos que posibilitan de manera sustancial la mejora del trabajo mediante su uso, con lo cual se diferencian de los productos existentes con anterioridad.

Es importante resaltar que, para justificar su uso, las tecnologías innovadoras siempre deben agregar un valor extra en comparación con tecnologías más tradicionales.

Los tres ejemplos presentados a continuación son fáciles de aprender a utilizar y no requieren una alta inversión en tiempo ni en recursos. Cada uno de ellos tiene varios tutoriales en línea en páginas web que se encuentran en el apéndice. Cabe resaltar que los ejemplos presentados son sólo una pequeña muestra de la inmensa diversidad de posibilidades que cada proyecto puede seleccionar de acuerdo con sus capacidades y condiciones.

El primer ejemplo es la Realidad Virtual, que consiste en la creación de un entorno virtual que tiene la apariencia de ser real y permite que el usuario se sienta completamente inmerso en una experiencia, por lo cual se vuelve muy impactante. Para crear las experiencias, se pueden tomar fotos 360º con varias aplicaciones gratuitas y descargables en celulares inteligentes (smartphones), y videos 360º con equipos como cámaras especializadas, algunas de las cuales vienen con software para edición y aplicaciones para celulares. En el caso del PCI, el uso de la realidad virtual facilita la comunicación de escenas, escenarios y actividades en general, a través de experiencias inmersivas que aportan mucho al reconocimiento de su importancia y su valor.



Clausura del proyecto piloto del CRESPIAL(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP

La segunda tecnología es la Realidad Aumentada. Esta permite superponer elementos virtuales sobre la visión de la realidad. El objetivo de utilizar la realidad aumentada es crear una impactante e innovadora forma de presentar información sobre el tema de PCI, una forma de enganchar a los estudiantes tanto en la creación de contenido como en su consumo. En el proyecto piloto utilizamos la plataforma gratuita Metaverse (https://studio.gometa.io/landing), un conjunto de herramientas que permite crear aplicaciones de realidad aumentada en su página web, que luego cualquiera puede utilizar con su aplicación gratuita y compartir vía códigos QR. En el apéndice se pueden encontrar otros ejemplos de plataformas para crear aplicaciones de realidad aumentada.

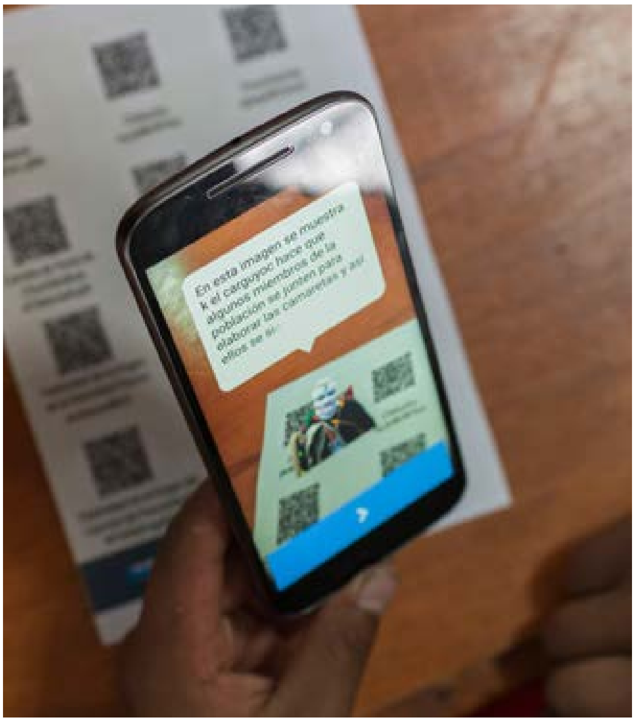
El último ejemplo de las tecnologías son los mapas digitales. Se trata de una serie de herramientas que permiten que los/as participantes pueden crear mapas accesibles por internet, complementándolos con fotos y explicando momentos o rutas claves dentro de viajes tales como peregrinajes o danzas. El objetivo de esa tecnología es exponer información de una manera diferente, interactiva y accesible. En el proyecto se utilizó Maphub.net, una página web gratuita y fácil de utilizar que permite la creación de mapas interactivos con imágenes y descripciones de momentos clave.

Los tres ejemplos requieren acceso a una computadora con internet,



mientras la realidad aumentada y virtual requiere también acceso a un smartphone.





Clausura del proyecto piloto del CRESPIAL(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



Clausura del proyecto piloto del CRESPIAL(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP

Se debe tener en cuenta que las tecnologías innovadoras señaladas en la Guía sólo representan referencias de algunas que pueden ser utilizadas. Por ello, como el universo de las tecnologías innovadoras es tan amplio como sus posibilidades, el proyecto se puede adaptar a otras que permitan lograr los objetivos generales del proyecto.

Condiciones necesarias para hacer un **proyecto de PCI y tecnologías innovadoras**

Antes de empezar un proyecto es importante reconocer las condiciones mínimas necesarias para que sea un éxito.

- **Primero**, se requiere el interés de **un grupo de personas**, algo fundamental, y en la experiencia lo más importante para asegurar los mejores resultados posibles. De preferencia, **los/as participantes deberían ser de edades y habilidades académicas similares**, para permitir un trabajo en grupo más efectivo.

- **Otra opción** puede ser **dividir los/as participantes en dos grupos**: **uno compuesto** por quienes **ya conocen el concepto de PCI** y, en muchos casos, son portadores/as del mismo. **Otro integrado** por **personas** con **menor experiencia con PCI,** pero **con un interés grande** en investigar o conocer más sobre el tema.

- También se **necesita un entorno que tenga un compromiso en desarrollar el proyecto**. Por ejemplo, un colegio donde la dirección tenga disposición a prestar un espacio y recursos básicos mínimos para el grupo.

- De la mano con este apoyo **van idealmente dos o más profesionales que guían el desarrollo del proyecto**. Los profesionales pueden ser docentes



1er Encuentro de estudiantes(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



1er Encuentro de estudiantes (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP

o líderes de grupos sociales, pero deberían asumir responsabilidad en el desarrollo de los proyectos. Es preferible que sean al menos dos para que se dividan el trabajo entre ellos. **Deberían tener experiencia en el desarrollo de proyectos de investigación, de preferencia como pedagogos o docentes**, ya sea con el tema del PCI o con el de las tecnologías innovadoras. Sin embargo, si no es posible contar con profesionales con tales características, es factible la capacitación de ellos en los temas que no consideran sus áreas de experiencia. Por ejemplo, para el tema de PCI el CRESPIAL cuenta con un material básico para el fortalecimiento de capacidades que se puede encontrar en la página web www.crespial.org. Igualmente, la UNESCO ofrece varios recursos relacionados que se señalan en el apéndice de esta guía.

- Asimismo, **para los ejemplos planteados en esta guía**, **es vital tener un acceso mínimo a computadoras y una conexión a internet, y celulares inteligentes**. Se deben probar las tecnologías y páginas web mencionadas o buscar unas alternativas antes de confirmar los proyectos, para corroborar que cumplen los requisitos indispensables y funcionan como se espera.



2do Taller de capacitación del proyecto piloto PCI, educación y tecnologías innovadoras (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías innovadoras de GAL GROUP

Variables para implementar un proyecto

Los proyectos pueden tomar diversas formas de acuerdo con los objetivos del grupo a cargo, niveles de educación de participantes y su conocimiento del PCI y tecnologías innovadoras, la disponibilidad de tiempo y recursos de los grupos a cargo. Las variables que se pueden considerar son las siguientes:

Profundidad de investigación esperada		
Menos profundo	**Profundo**	**Muy profundo** [1]
Se enfoca solamente en presenciar, documentar y describir ejemplos de PCI.	Más que documentar y describir, se busca problematizar ejemplos de PCI e investigarlos a través de fuentes primarias y secundarias.	Se busca participar de una manera activa en la salvaguardia de uno o más ejemplos del PCI, de acuerdo con la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de 2003.

Tipos de tecnologías innovadoras para implementar		
Bajo costo	**Mediano costo**	**Alto costo**
Se enfoca en los equipos que los/as participantes ya tienen, con herramientas/ páginas web abiertas.	Se basa en los equipos que los/as participantes ya tienen, pero aumentan equipos, como lentes 360° o hasta una cámara 360°.	Se enfoca en comprar equipos nuevos y software de edición para crear productos de alta calidad.

1. Se recomienda que para la investigación de profundidad alta se revisen y apliquen los materiales desarrollados por el Programa de Fortalecimiento de Capacidades del CRESPIAL para lograr este conocimiento profundo o relevante que ayude en la problematización de las investigaciones, sobre todo en el ámbito de la salvaguardia del PCI.

Tiempos disponibles		
Poco tiempo	**Más tiempo**	
	Proyectos intensivos de corto plazo	**Proyectos de largo plazo**
Enfocarse en identificar, experimentar y documentar ejemplos del PCI en su entorno.	Enfoque en identificar, problematizar, investigar, documentar y compartir ejemplos de PCI en su entorno y en otros. Trabajar en jornadas completas o sesiones de 4-5 horas a lo largo de una o dos semanas.	Enfoque en identificar, problematizar, investigar, documentar y compartir ejemplos de PCI en su entorno y en otros. Trabajar en sesiones de dos o tres horas a lo largo de meses o hasta años.

Tipos de pedagogía		
"Tradicional"	**"Alternativas"**	
Participantes hacen, pero no lideran actividades	**Aprendizaje Activo***	**Aprendizaje basado en Proyectos (ABP)***
Enfocarse en identificar, experimentar y documentar ejemplos del PCI en su entorno.	Enfoque en identificar, problematizar, investigar, documentar y compartir ejemplos de PCI en su entorno y en otros. Trabajar en jornadas completas o sesiones de 4-5 horas a lo largo de una o dos semanas.	Enfoque en identificar, problematizar, investigar, documentar y compartir ejemplos de PCI en su entorno y en otros. Trabajar en sesiones de dos o tres horas a lo largo de meses o hasta años.

* Se recomienda que antes de implementar un proyecto con una metodología alternativa se tenga experiencia con ella. En el apéndice se podrán encontrar algunos recursos para las pedagogías.



1er Encuentro de estudiantes(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



1er Encuentro de estudiantes(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



1er Encuentro de estudiantes(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP

Sobre los tipos de pedagogía mencionados es necesario tener en cuenta lo siguiente:

Pedagogía tradicional

Por pedagogía tradicional entendemos el proceso de enseñanza-aprendizaje conductista, en el que el docente se posiciona como transmisor de conocimientos y de normas culturalmente construidas y hace de los/as estudiantes únicamente receptores/as de la información sin posibilidad a explorar en ámbitos del análisis, la reflexión, la comparación o la investigación, para construir su aprendizaje a partir de ello, de los conocimientos impartidos y desde su propia vivencia y percepción.

Este proceso de enseñanza-aprendizaje está centrado básicamente en el docente y en la información que este pueda proporcionar, lo que hace muchas veces vertical la comunicación y condiciona a que el estímulo en el proceso de aprendizaje por parte de los/as estudiantes sea totalmente predecible en términos de resultados. Además, este modelo pedagógico basa su trabajo en el uso de recursos tradicionalmente conocidos como el trinomio pizarra, cuaderno y libros; esto aleja a los/as estudiantes de la posibilidad de comenzar a trabajar con otro tipo de recursos didácticos y modernos.

Por ello, es muy usual que cuando se establece un proyecto con el uso de la pedagogía tradicional, los directores, docentes o facilitadores del proyecto devienen en los que lideran las actividades sin involucrar al estudiante en la toma de decisiones, reflexión y construcción de los temas a trabajar. Son los encargados del proyecto quienes deciden qué hacer y qué no hacer, lo que hace de este tipo de pedagogía una no muy recomendable en procesos de aprendizaje donde buscamos que los estudiantes participen activamente, liderando las actividades, y no sólo hagan lo propuesto por los facilitadores.



1er Encuentro de estudiantes(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP

Pedagogía alternativa

Se denomina pedagogía alternativa el conjunto de modelos educativos y estrategias activas e innovadoras que proponen modificar y renovar el carácter instruccional base de la educación tradicional considerando el autoconocimiento como eje del desarrollo integral de cada estudiante.

Los rasgos predominantes que definen la pedagogía alternativa se encuentran en el proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de los intereses y motivaciones del estudiante; esto lo hace protagonista y actor clave de su proceso de aprendizaje, respetando el ritmo de aprendizaje de cada estudiante y valorando la diversidad existente en el grupo para que, a partir de ello, éste sea capaz de comprenderse a sí mismo y a su entorno. Además, la pedagogía alternativa fomenta la convivencia, la cooperación y el respeto como base del diálogo durante la enseñanza-aprendizaje. Pero, sobre todo, se caracteriza por dar al estudiante las herramientas necesarias que le permitan construir sus propios procedimientos de aprendizaje para resolver una situación específica.

Por otro lado, la pedagogía alternativa incentiva el conocimiento del estudiante a partir de su consideración del medio natural, social y cultural como fuente de conocimiento, apostando por una educación integral que pueda fomentar la interacción, la creatividad y el pensamiento crítico, que finalmente sean medibles en términos de progresos y logros que los/as estudiantes van realizando y alcanzando a lo largo del proceso de aprendizaje.

En síntesis, la pedagogía alternativa requiere que los/as estudiantes realicen actividades de aprendizaje significativas y piensen en lo que están haciendo. El principal objetivo es que los/as estudiantes construyan su conocimiento y su entendimiento a partir de la participación y la colaboración activa con el docente y el grupo. Por ello, es fundamental definir qué actividades se llevarán a cabo como parte del proceso de enseñanza, porque es a partir de éstas que se logrará el cometido. Todas las actividades planteadas deben impulsar a los/as estudiantes a pensar tanto en el trabajo que están haciendo como en el fin que hay detrás de éste. Esta práctica mejora el resultado del proyecto a través de la evaluación, la creación y el análisis del conocimiento en acciones concretas que van desde resolución de problemas, tareas de escritura, discusión en grupo, actividades de reflexión, y cualquier



1er Encuentro de estudiantes(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP

otra tarea que promueva el pensamiento crítico sobre el tema.

En ese sentido, respecto al modelo pedagógico que plantea este documento, rescatamos el valor de implementar proyectos educativos basados en pedagogías alternativas como el aprendizaje activo y el aprendizaje basado en proyectos (ABP), resaltando la importancia de que en ambos los/as participantes son inducidos a desarrollar y dirigir la mayor parte del trabajo mediante el análisis de ideas, la resolución de problemas y esencialmente la aplicación de lo aprendido. Asimismo, dentro de los beneficios de optar por estos tipos de pedagogías está el de obtener una mayor interacción entre docentes y estudiantes, lo que facilita la retroalimentación frecuente e inmediata durante las actividades de aprendizaje.

La aplicación de estos tipos de pedagogías es una recomendación basada en la experiencia exitosa del diseño y la implementación del Proyecto piloto realizado el 2019 Una ventaja del ABP es que con la estimulación adecuada, se puede explotar todo el potencial de los estudiantes y de los temas



1er Encuentro de estudiantes(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP

investigados, y propiciar que los/as participantes conozcan aún más sobre su entorno y su cultura local.

Asimismo, el planteamiento de basar el trabajo en proyectos permite que los/as alumnos/as puedan indagar desde un tema que es de su interés, recoger sus saberes previos, generar preguntas de investigación, definir hipótesis, investigar en campo, recolectar hallazgos para el análisis oportuno que les permita llegar a conclusiones significativas, las cuales se pueden convertir en productos finales para poder compartir con el entorno el tema investigado.

Sin embargo, realizar un proyecto educativo con estas características puede ser amoldable a otros tipos de pedagogías que resulten más útiles, beneficiosas o accesibles para los/as responsables del proyecto, el entorno y, más aún, el grupo con el que se llevará a cabo el proyecto educativo. De optar por la implementación de un proyecto con una metodología alternativa, se recomienda que se tenga algún nivel de experiencia con ella.

Fases en el desarrollo del proyecto

1 Diseño del proyecto

Es importante tomar en cuenta que la fase del diseño del proyecto es fundamental en términos metodológicos y de organización. Por ello, teniendo en cuenta que el espíritu del proyecto es acercar a los jóvenes al PCI, se sugiere establecer alianzas de trabajo y apoyo con los responsables de PCI en los niveles local y nacional. Instituciones responsables, ONG, expertos en PCI, universidades, etc. pueden complementar el trabajo de manera externa y ayudar a cumplir las metas propuestas.

Durante esta primera fase, es importante que el equipo a cargo de liderar el proyecto defina de forma clara y estratégica los objetivos del mismo. Para ello, será necesario que tome en cuenta aspectos metodológicos y logísticos que apoyen el proceso de trabajo para alcanzar los objetivos estimados. En ese sentido, es fundamental revisar puntos como:

Metodológicos:

- ¿Qué se espera lograr en términos del PCI y su salvaguardia?
- ¿Qué temas de PCI se abordarán y por qué?
- ¿Qué tecnologías innovadoras utilizarán?
- ¿Cuánto tiempo durará el proyecto?
- ¿Qué acciones se llevarán a cabo?
- ¿Quiénes participarán? Perfil y número de los/as participantes.
- ¿Cuál será el equipo a cargo? ¿Qué acciones y responsabilidades tendrán? ¿Qué roles asumirán?
- ¿Cómo se realizará la capacitación a los docentes u otros miembros responsables del proyecto? Tomar en cuenta la experiencia previa que posean.

Logísticos:

- ¿En qué lugares se llevarán a cabo las actividades del proyecto? Verificar las condiciones básicas para el desarrollo del proyecto en relación con las necesidades del mismo.
- ¿En qué horarios? Tiempo total de duración del proyecto.
- ¿Cuál será el costo total del proyecto? Hacer un presupuesto general y uno específico por actividad.
- ¿Qué materiales o servicios externos se necesitarán?

2 Capacitación

Durante la fase de capacitación se forma a las personas a cargo de llevar a cabo el proyecto. Los temas para cubrir y el nivel de profundidad de las capacitaciones dependerán del conocimiento sobre el PCI y tecnologías innovadoras que ya posean, lo que se espera lograr con el proyecto, y los tiempos disponibles. Se deben incluir como prioridad los temas del PCI y las tecnologías innovadoras. De acuerdo con el tipo de pedagogía elegido, se pueden incluir también capacitaciones en los temas del Aprendizaje Activo, el ABP y otras herramientas, como los mapas de pensamiento, que ayudan estructurar información.

3 Investigación

La investigación es un proceso de generación de nuevos conocimientos que a partir de la aplicación de un conjunto de métodos y herramientas aplicados de manera sistemática nos permiten indagar sobre un asunto o tema, sea este de interés científico, humanístico, social o tecnológico.

Podemos empezar una investigación por la observación de un hecho concreto, la recopilación y la interpretación de documentos o incluso por datos proporcionados por personas que tengan un alto conocimiento sobre el tema que nos interesa investigar.

Es posible incluso valernos de las estrategias de investigación que utilizamos en el aula con nuestros estudiantes o de métodos alternativos de los que tengamos conocimiento y que nos posibiliten alcanzar el objetivo de la investigación.

Para nuestro proyecto, la investigación dependerá mucho de las variables del proyecto escogidas por el equipo a cargo. Como mínimo, se deben incluir momentos donde los/as participantes identifiquen ejemplos de PCI de su entorno y tengan la oportunidad de conocerlos y documentarlos. Para que, posteriormente, analicen y problematicen con base en esta información como parte de sus investigaciones.

En el apéndice de esta guía se señalan algunos materiales e información complementaria que puede ayudar a fortalecer el trabajo en el aula.

4 Creación de productos

Con base en las investigaciones de los/as participantes y lo que esperan lograr con el proyecto, los/as participantes crean productos tecnológicos. Los productos deben aprovechar por lo menos una de las tecnologías innovadoras mencionadas para describir su PCI. De preferencia, los productos aprovechan más de una tecnología y contienen análisis sobre el ejemplo del PCI elegido, por ejemplo, una reflexión sobre los problemas que se enfrentan o incluso sugerencias de posibles acciones que se puedan implementar para la salvaguardia del PCI.

5 Divulgación

Los proyectos siempre terminan con un compartir, una divulgación de los productos y de la experiencia de los/as participantes. La divulgación debe incluir una exposición de los proyectos, un espacio para compartir con los portadores del PCI involucrados en las investigaciones y el público en general. Se puede también incluir a autoridades y otros interesados.

Finalmente, se recomienda la elaboración de dos documentos clave que pueden dar cuenta de todo el proceso de trabajo que ha implicado llevar hacia adelante el proyecto.

- Informe de acompañamiento a los/as estudiantes: El informe de acompañamiento es importante en cuanto es necesario conocer cómo ha sido el desarrollo de las investigaciones de los/as estudiantes en relación con los tres pilares del proyecto: PCI, educación y nuevas tecnologías. De esta manera, este informe podrá brindar detalles de las dificultades que se pueden suscitar y los logros alcanzados por los/as estudiantes de acuerdo con la manera como se estructure el proyecto.

- Sistematización de la experiencia: Este documento permitirá conocer y analizar el contexto general del proceso y las actividades desarrolladas en el marco del proyecto educativo, teniendo como principal objetivo realizar un balance sobre los logros, las dificultades y las lecciones aprendidas, que posibilitarán la mejora de proyectos futuros.



2do Taller de capacitación del proyecto piloto PCI, educación y tecnologías innovadoras (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías innovadoras de GAL GROUP

Ejemplos de cómo estructurar proyectos

Una semana intensiva durante vacaciones escolares

- **Profundidad esperada de la investigación:** Menos profundo
- **Tipos de tecnologías innovadoras para implementar:** Bajo costo
- **Tiempos disponibles:** Proyecto intensivo de corto plazo
- **Tipo de pedagogía:** "Tradicional" - Proyectos liderados por profesores
- **Escala:** Un grupo de 15 - 30 participantes en un colegio o centro cultural
- **Pasos a seguir:**

Fase	Objetivos	Acciones	Materiales	Ejemplo del desarrollo de un proyecto con estudiantes
1. Diseño del proyecto	Confirmar: **1.** Equipo a cargo del proyecto, sus roles y responsabilidades. **2.** Los temas de PCI a cubrir y tecnologías que van a utilizar. **3.** Los/as participantes, perfiles y números de contacto. **4.** Logísticas: lugares, horarios, costos, materiales, etc.	**1.** Crear un equipo para liderar el proyecto con experiencia en PCI o tecnologías innovadoras. **2.** Definir la población objetivo e invitar a los/as participantes. **3.** Definir los roles y responsabilidades del equipo. **4.** Confirmar local para talleres, acceso a internet y tecnologías. **5.** Confirmar objetivos y desarrollar agenda para la semana.		**1.** El equipo está confirmado por tres docentes: una profesora de historia, otro de comunicación con más experiencia con las TIC y un tercer docente interesado en el PCI **2.** Deciden trabajar con 30 estudiantes de entre 14 y 17 años **3.** La docente de historia se encarga del PCI y el de comunicación se encarga de las tecnologías. El otro apoya con los estudiantes. **4.** Confirman acceso al salón de computación durante la semana. Deciden sólo utilizar la realidad aumentada y mapas digitales. **5.** Plantean el objetivo de despertar un interés en los estudiantes en conocer su propio PCI
2. Capacitación	El equipo a cargo del proyecto está capacitado en los temas de las tecnologías innovadoras y el PCI	**1.** Entender los niveles de conocimiento que ya existen en el equipo en cuanto: PCI, tecnologías innovadoras y pedagogías **2.** Identificar cómo cerrar las brechas entre el conocimiento que existe y lo que necesita el proyecto para lograr sus objetivos **3.** Llevar a cabo capacitaciones de acuerdo con los recursos disponibles – por ejemplo, que las personas involucrados comparten su conocimiento entre ellos	De acuerdo con las tecnologías seleccionadas: **1.** Acceso a internet y computadores **2.** Celulares tipo Android (y otras tecnologías, en el caso de utilizarlas)	Los tres docentes toman un día para compartir entre ellos su conocimiento en los temas del PCI y tecnologías innovadoras. Al fin del día, los tres han creado productos básicos que exponen sobre el PCI a través de una de las tecnologías que utilizarán en el proyecto

Fase	Objetivos	Acciones	Materiales	Ejemplo del desarrollo de un proyecto con estudiantes
3. investigación - Conocer (3-4 horas)	Participantes logran: 1. Entender el concepto de PCI 2. Conocer ejemplos relevantes de PCI y sus características clave 3. Conocen 5+ ejemplos del PCI para investigar, que son definidos por los/as facilitadores	1. Introducir el tema de PCI, con ejemplos relevantes. 2. Los/as estudiantes empiezan a aprender sobre los ejemplos de PCI definidos por los facilitadores. 3. En grupo se conversa sobre las características y el valor del PCI.	1. Definición de PCI y ejemplos preparados. 2. Plumones y hojas de papel.	1. Los/as docentes hacen una presentación de siete ejemplos de PCI local. La presentación incluye la demostración de una danza local, y un ejemplo de comida tradicional. 2. Luego, con los/as estudiantes, conversan sobre lo que tienen en común los ejemplos presentados, en cuanto su valor. 3. En grupos, los/as estudiantes crean presentaciones visuales sobre sus conclusiones.
3. Investigación - Aprender (3-4 horas)	1. Participantes aprenden sobre las tecnologías relevantes	1. Se introducen los/as participantes a las tecnologías que van a utilizar en el proyecto 2. Los/as participantes exploran las funciones de la(s) tecnología(s) y crean ejemplos básicos. 3. En el caso de ofrecer más que una tecnología en el proyecto, los/as participantes exploran ejemplos diferentes.	De acuerdo con las tecnologías seleccionadas: Acceso al internet y computadores y celulares tipo Android (y otras tecnologías en el caso de utilizarlas) Para PCI: Se deben revisar fuentes primarias o secundarias de información relevantes en el tema. Recopilar, documentar y analizar.	1. El docente de comunicación les introduce a la realidad aumentada y los mapas digitales. Les explica sus funciones y les demuestra los ejemplos del proyecto piloto en Cusco, (Perú). 2. Cada uno/a de los/as estudiantes elige una de las tecnologías y en la página web desarrolla un ejemplo básico en una hora bajo la supervisión de los docentes. Luego comparten entre ellos.
3. Investigación - Investigar y aplicar conocimiento (6-10 horas)	Participantes aprenden sobre 1-3 ejemplos de PCI	Estudiantes investigan sobre un ejemplo de PCI relevante (con fuentes secundarias y primarias).	De acuerdo con las tecnologías seleccionadas: Acceso a internet y computadores y celulares tipo Android (y otras tecnologías en el caso de utilizarlas). Para PCI: Se deben revisar fuentes primarias o secundarias de información relevantes en el tema. Recopilar, documentar y analizar.	Los/as estudiantes se organizan en grupos de tres o cuatro. Cada grupo elige uno de los siete ejemplos del PCI presentados al comienzo del proyecto.
4. Creación de productos	Participantes muestran su conocimiento a través de un producto tecnológico	1. Estudiantes definen la tecnología y la estructura para su producto final 2. Estudiantes crean el contenido necesario para su producto (ej. Fotos, videos, audio, animaciones etc.) 3. Estudiantes crean sus productos finales.	De acuerdo con las tecnologías seleccionadas: Acceso a internet y computadores y celulares tipo Android (y otras tecnologías en el caso de utilizarlas)	1. Los grupos deciden si quieren utilizar la realidad aumentada o los mapas digitales. Todos dibujan un flujo de cómo quieren presentar sus productos, su propósito y su contenido. Definen dónde pueden conseguir la información y el contenido que necesitan. 2. Algunos grupos entrevistan a portadores del PCI, y un grupo logra presenciar y documentar un ejemplo de cómo prepara una comida tradicional. La mayoría usa fuentes secundarias, como internet, para hacer sus investigaciones, supervisados por los docentes. 3. Todos los grupos desarrollan sus productos en el salón de computación.

Fase	Objetivos	Acciones	Materiales	Ejemplo del desarrollo de un proyecto con estudiantes
5. Divulgación (2-5 horas)	Participantes comparten lo que aprendieron a través de sus productos finales.	1. Los/as participantes comparten sus productos finales en grupos pequeños o parejas. 2. Hacen un ejercicio entre ellos/as para reconocer lo que han aprendido. 3. Comparten sus productos en otros espacios como ferias, redes sociales, etc.	1. Plumones y hojas de papel 2. De acuerdo con las tecnologías seleccionadas: Acceso a internet y computadores y celulares tipo Android, lentes 360°	1. Los/as estudiantes comparten sus productos entre ellos/as. 2. Después de cada presentación, hacen una reflexión sobre lo que han aprendido de los productos de los otros grupos. 3. Luego se invita a los portadores del PCI en su localidad a conocer sus productos en una pequeña feria en el colegio. El grupo que ha elegido una comida tradicional la prepara para compartir con los demás y con base en una reflexión de lo que han aprendido en la investigación sobre esta comida tradicional, explican las técnicas de preparación, el contexto en el que se prepara, la importancia de mantener viva esta costumbre y lo que significa esto para ellos.

Investigaciones lideradas por estudiantes a lo largo de un semestre

- **Profundidad:** Investigar y problematizar el PCI
- **Tipos de tecnologías:** Mediano costo
- **Tiempos disponibles:** Más tiempo - Proyectos de largo plazo
- **Tipo de pedagogía:** Alternativa – Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
- **Escala:** 40 - 90 estudiantes en cuatro instituciones educativas diferentes
- **Pasos a seguir:**

Fase	Objetivos	Acciones	Materiales	Ejemplo del desarrollo de un proyecto con estudiantes
1. Diseño del proyecto	Confirmar: 1. Equipo a cargo del proyecto, roles y responsabilidades 2. Temas de PCI a cubrir y tecnologías 3. Cantidad de participantes y sus perfiles 4. Logísticas – lugares, horarios, costos, materiales, etc. 5. Líderes a cargo de los grupos en cada I.E.	1. Crear un equipo para liderar el proyecto con experiencia en PCI y tecnologías innovadoras 2. Definir población objetivo e invitar a participantes 3. Definir los roles y responsabilidades del equipo 4. Confirmar local para talleres, acceso a internet y tecnologías. 5. Confirmar objetivos y desarrollar agenda para la duración del proyecto		1. El alcalde de una provincia decide que quiere promover la revaloración del PCI en su provincia. Contrata a un experto en tecnologías y educación para llevar a cabo el proyecto, trabajando de la mano con un experto del Ministerio de Cultura en el PCI. 2. Deciden invitar a los/as estudiantes de secundaria en los ocho colegios de la provincia a participar. 3. En cada colegio hay dos docentes a cargo del proyecto. Son apoyados por el experto en TIC y los expertos del Ministerio de Cultura. 4. Cada colegio dispone de un salón de computación para prestar a los grupos de estudiantes. La Alcaldía compra una cámara 360 para el proyecto. 5. El alcalde espera promover la revaloración de la cultura inmaterial de la zona y a la vez promover el desarrollo de turismo.

Fase	Objetivos	Acciones	Materiales	Ejemplo del desarrollo de un proyecto con estudiantes
2. Capacitación (8-16 horas)	Asegurar que los/as líderes están capacitados para liderar proyectos en cada I.E.	**1.** Entender los niveles de conocimiento que ya existen en el equipo en cuanto: PCI, tecnologías innovadoras y pedagogías. **2.** Identificar cómo cerrar las brechas entre el conocimiento que existe y lo que necesita el proyecto para lograr sus objetivos **3.** Llevar a cabo capacitaciones de acuerdo con los recursos disponibles, por ejemplo, con un grupo de expertos, capacitar a los/as líderes en los temas de: (a) El PCI: Su definición, ejemplos pertinentes, su importancia en el mundo (b) Las nuevas tecnologías elegidas por el proyecto: Sus usos, creación de ejemplos, cuándo priorizar su uso, y cuándo no (c) La pedagogía que el proyecto va a utilizar (ej. ABP)	**1.** Definición de PCI y ejemplos preparados **2.** Plumones y hojas de papel/ cuadernos de trabajo 3. De acuerdo con las tecnologías seleccionadas: Acceso a internet y computadores, Celulares tipo Android (y otras tecnologías en el caso de utilizarlas)	En conjunto con la autoridad educativa local, el Ministerio de Cultura, la municipalidad y portadores locales del PCI, se desarrollan tres jornadas de capacitación para los 16 docentes que participarán en el proyecto. Los refrigerios incluyen comidas tradicionales que son ejemplos de PCI, y presentaciones por parte de portadores. Al fin de las capacitaciones, cada profesor ha desarrollado un ejemplo de un producto tecnológico con un tema de PCI local.
3. Investigación - Lanzar (2-4 horas)	Crear interés en el proyecto en los/as participantes	**1.** Individualmente, los/as participantes definen sus intereses en ejemplos diferentes de su PCI. Los/as facilitadores pueden estimular conversaciones con ejemplos locales o la definición de calendarios de eventos locales. **2.** Con base en sus intereses, crean grupos de investigación. **3.** En sus grupos, crean una lluvia de ideas de lo que ya saben del ejemplo del PCI.	**1.** Definición de PCI y ejemplos preparados **2.** Plumones y hojas de papel/ cuadernos de trabajo 3. De acuerdo con las tecnologías seleccionadas: Acceso a internet y computadoras. Celulares tipo Android (y otras tecnologías en el caso de utilizarlas) 4. Ejemplos de proyectos previos.	Lanzan las actividades en cada colegio: **1.** De manera individual, los/as estudiantes y profesores definen ejemplos del PCI local que les interesa – danzas, comidas, festividades, actos. Luego cada uno presenta por qué le interesa. **2.** Basado en sus intereses en común, crean grupos de tres o cuatro estudiantes. **3.** Los/as estudiantes escriben y dibujan todo lo que ya saben sobre el tema de PCI que han elegido.
3. Investigación - Entender & problematizar (6-10 horas)	Participantes profundizan su conocimiento sobre el PCI e identifican preguntas/ problemas e hipótesis de respuestas	**1.** Participantes estructuran su lluvia de ideas sobre el ejemplo de PCI elegido en temas comunes (por ejemplo, trajes, música, fechas cuando se la realiza) **1.** Definen preguntas y problemas sobre el tema **3.** Crean hipótesis sobre las preguntas y problemas	Plumones y hojas de papel/ cuadernos de trabajo	**1.** Los/as estudiantes utilizan organizadores gráficos para estructurar su conocimiento. Por ejemplo, el grupo de la festividad divide su conocimiento en la música, las danzas, la comida y bebida, y las actividades religiosas. **2.** Los/as docentes, el experto del Ministerio de Cultura y el experto en educación y tecnologías estimulan a los/as estudiantes a problematizar sus temas con preguntas como: ¿Desde cuándo se practica? ¿Por quiénes se practica? ¿Por qué se practica? ¿Cuál es la importancia de esta práctica? ¿Sabes cómo es su organización? ¿Hay muchas personas que saben del tema? ¿Por qué? ¿Se está perdiendo? ¿Por qué? ¿Cómo ha cambiado? ¿Los cambios han sido positivos o negativos? ¿Por qué? ¿Existen problemas alrededor de esta práctica? ¿Qué consideras que es un problema? ¿Por qué? ¿En qué beneficia esta práctica a la comunidad? ¿Por qué es importante para ti una tradición? ¿La práctica tiene el mismo significado para ti y para los demás?

Fase	Objetivos	Acciones	Materiales	Ejemplo del desarrollo de un proyecto con estudiantes
				3. Los/as estudiantes crean hipótesis sobre sus preguntas. Por ejemplo, la mayoría de los portadores de la tradición ya son mayores, en general a la juventud no le importa tanto.
3. Investigación - Investigar (6-12 horas)	Participantes investigan y presencian ejemplos de PCI	1. Definen un plan de investigación – identifican cómo van a investigar, a quiénes entrevistarán, cómo van a presenciar el ejemplo del PCI 2. Definen las tecnologías que van a utilizar para grabación y aprenden a utilizarlas 3. Llevan a cabo sus investigaciones con información primaria y secundaria.	1. Plumones y hojas de papel/ cuadernos de trabajo 2. De acuerdo con las tecnologías seleccionadas: Acceso a internet, computadores y Celulares tipo Android (y otras tecnologías en el caso de utilizarlas)	1. Los/as estudiantes definen cómo van a comprobar sus hipótesis. Los/as facilitadores/as les ayudan con nombres de personas y fuentes de información que podrían servirles en la investigación y eventos que podrían presenciar. 2. Los/as facilitadores/as definen un cronograma de cómo van a compartir las cámaras 360 de la municipalidad. 3. Los/as estudiantes hacen entrevistas y documentan los ejemplos del PCI. Algunos grupos graban cómo se preparan unos platos tradicionales, y por qué. Otros grupos entrevistan a participantes de festividades tradicionales para entender por qué participan de maneras diferentes, y documentan los momentos clave.
3. Investigación - Concluir (1-2 horas)	Participantes reflexionan sobre sus proyectos, crean conclusiones y definen cómo quieren enfrentar los problemas identificados	Reflexionan sobre proyectos y los problemas identificados. Definen cómo quisieran aportar a responder a los problemas que resaltaron.	Plumones y hojas de papel/ cuadernos de trabajo.	Con el apoyo de los/as facilitadores/as, los/as estudiantes reflexionan sobre lo que han encontrado en sus investigaciones ¿Qué actividades han realizado durante sus investigaciones? ¿Lograron comprobar sus hipótesis? ¿Por qué? ¿Cómo lo han hecho? ¿Qué aprendieron? ¿Qué dificultades han encontrado y cómo las han superado? ¿Cuáles fueron sus fuentes de información utilizadas? ¿Qué quieren hacer con la información? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué esperas lograr a través de compartir tu tradición? ¿Por qué? ¿Cuáles son las implicaciones posibles de no compartirla?
4. Creación de productos Definir producto final (2-4 horas)	Participantes definen como quieren crear su producto final	1. Definen la tecnología que quieren utilizar para comunicar 2. Diseñan la estructura y el contenido de su producto final para comunicar lo que aprendieron	Plumones y hojas de papel/ cuadernos de trabajo.	1. Los/as estudiantes definen lo que quieren hacer con la información que han aprendido, y cómo quieren aprovechar la tecnología. Un grupo decide crear una aplicación con realidad aumentada que muestra cómo se prepara y sirven unos platos tradicionales para que el pueblo no se olvide de ello. Otro grupo quiere crear un video 360 para compartir las experiencias de una festividad tradicional con otros colegios para compartir la importancia de la festividad en su identidad como comunidad. 2. Con base en su propósito y la audiencia para sus productos, definen el diseño y el contenido de sus productos, considerando cómo van a incluir la información clave de sus investigaciones.

Fase	Objetivos	Acciones	Materiales	Ejemplo del desarrollo de un proyecto con estudiantes
4. Creación de productos Organizar actividades (2-4 horas)	Participantes definen las actividades necesarias para crear su producto final	Basado en su diseño, definen el contenido que necesitan hacer para crear su producto y los pasos a seguir para crearlo. Definen la brecha entre la información que necesitan y el contenido que ya tienen.	Plumones y hojas de papel/ cuadernos de trabajo.	Los/as estudiantes comparan el contenido audiovisual que ya tienen e identifican si necesitan más para su producto final. El grupo de las comidas decide que su contenido tiene que ser en quechua para su audiencia local. Otro grupo decide que, para mostrar la importancia de las danzas en la creación de su identidad, necesita entrevistar no solamente los bailarines sino a personas que participan en otros momentos, como en la preparación de los trajes.
4. Creación de productos Crear producto final (8 -16 horas)	Participantes demuestran lo que han aprendido a través de crear su producto final	Llevan a cabo las actividades planificadas (entrevistas, grabaciones, creación de productos etc.)	Plumones y hojas de papel/ cuadernos de trabajo. 2. De acuerdo con las tecnologías seleccionadas: Acceso a internet, computadores, Celulares tipo Android (y otras tecnologías en el caso de utilizarlas)	**1.** Los/as estudiantes graban y editan el contenido adicional que necesitan. **2.** Una vez que tienen el contenido que necesitan, se enfocan en crear sus productos finales utilizando Metaverse para la realidad aumentada y MapHub para los mapas digitales.
5. Divulgación (4-10 horas)	Participantes comparten lo que han aprendido entre ellos, con autoridades y el público en general	**1.** Los/as participantes comparten sus productos finales en grupos pequeños o parejas. **2.** Hacen un ejercicio para reconocer lo que han aprendido **3.** Pueden compartir sus productos en otros espacios como ferias o las redes sociales.	De acuerdo con las tecnologías seleccionadas: Acceso a internet, computadores y Celulares tipo Android (y otras tecnologías en el caso de utilizarlas)	**1.** En sus colegios, los/as estudiantes comparten sus productos entre ellos/as durante dos horas. Después de cada presentación, se reflexión sobre lo que han aprendido del otro grupo. **2.** Organizan un evento en el auditorio de la municipalidad donde los/as estudiantes presentan sus proyectos a la población en general. Copias de sus productos están presentadas en la Municipalidad y sus colegios para demostrar sus trabajos.



2do Taller de capacitación del proyecto piloto PCI, educación y tecnologías innovadoras (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías innovadoras de GAL GROUP

Recomendaciones para que los proyectos sean exitosos

Es vital motivar a los/as participantes de manera relevante.

De acuerdo con su perfil y su contexto socioeconómico, algunas estrategias que han funcionado en el pasado incluyen:

1. Presenciar ejemplos de PCI como parte de sus investigaciones

Esta estrategia funciona mejor con grupos que no participan o conocen en detalle los ejemplos de PCI que eligen para investigar. Puede ser el caso de muchos grupos que se encuentran en las zonas urbanas, pues inicialmente tienden a concebir el PCI como algo lejano y ajeno, y sólo tras acercarse a los ejemplos logran identificar el PCI en sus propios contextos cercanos. Presenciar ejemplos crea una emoción por conocer algo importante de primera mano y ayuda a estimular preguntas y en la problematización del tema. Puede implicar visitas a ceremonias, danzas, festividades etc., o invitar portadores de PCI a demostrar sus tradiciones a los/as participantes. Siempre es importante acompañar a los/as participantes para estimularles en la problematización del tema.



Salida de estudiantes para la ofrenda a la Pachamama en sesión del proyecto piloto PCI, educación y tecnologías innovadoras (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



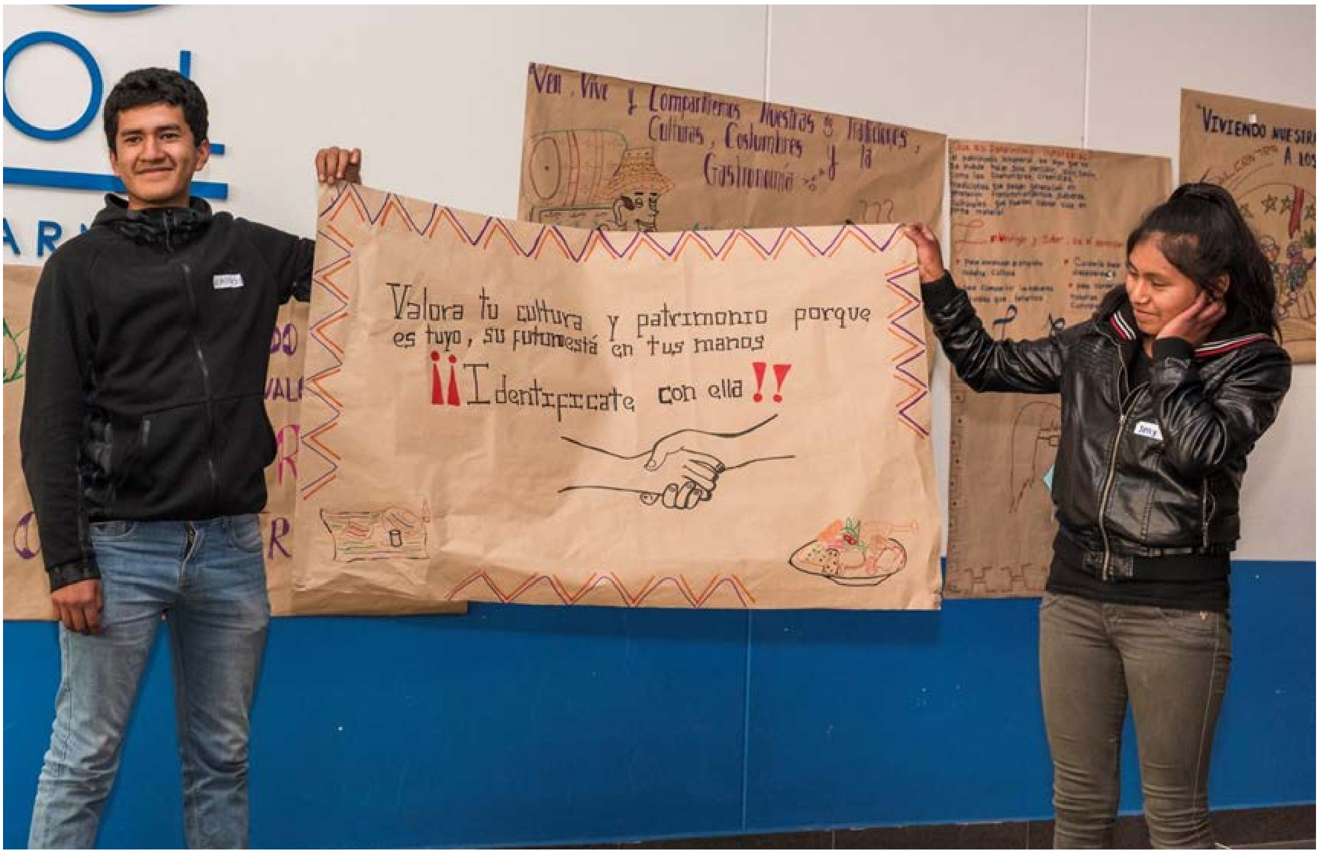
2do Taller de capacitación del proyecto piloto PCI, educación y tecnologías innovadoras (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías innovadoras de GAL GROUP

2. Uso de tecnologías innovadoras

El uso de las tecnologías innovadoras tiene dos ventajas. Primero, engancha a los/as participantes que tienen menos experiencia con las tecnologías innovadoras. Segundo, apoya en la creación de nuevas maneras de transmitir la importancia del PCI. Aunque algunas tecnologías implican costos extra, como el uso de una cámara 360, se puede implementar la mayoría de los ejemplos dentro de esta guía con una laptop, acceso a internet y un smartphone.

3. Compartir y difundir su propio PCI

Para los/as participantes, la oportunidad de investigar, compartir y difundir su PCI les crea una sensación de orgullo, un sentimiento de identidad y pertenencia que les motiva.



1er Encuentro de estudiantes(Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías Innovadoras de GAL GROUP



2do Taller de capacitación del proyecto piloto PCI, educación y tecnologías innovadoras (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías innovadoras de GAL GROUP

No se debe perder de la vista que el uso de las tecnologías es un medio, no un fin.

Esto implica que los/as participantes deben entender los objetivos de utilizar tecnologías diferentes, alineando con sus objetivos los momentos adecuados para utilizar dichas tecnologías. Por ejemplo, si quieren grabar una entrevista de 5-10 minutos, lo más probable es que una cámara 360 no sea la mejor herramienta. De igual manera, si quieren captar la energía, los colores y el ambiente general que crea una danza tradicional, una grabación de audio no va a ser la herramienta más eficaz.

Es importante contar con acceso a personas que tienen conocimiento o experiencia de los ejemplos elegidos de PCI

Tal vez lo más importante para que los proyectos sean significativos es que los/as participantes tengan acceso a personas con conocimientos básicos sobre el PCI, e idealmente con experiencia en los ejemplos elegidos. Sus conocimientos sobre el PCI facilitarán la problematización de las investigaciones y evitarán confusiones o respuestas superficiales.

Para lograr o profundizar en este conocimiento recomendamos revisar el material de formación realizado en el ámbito del Programa de Fortalecimiento de Capacidades del CRESPIAL, cuyo objetivo es satisfacer la demanda de formación de las personas comprometidas con la salvaguardia del PCI en los países miembros del CRESPIAL, sea en la condición de docentes, gestores públicos, líderes comunitarios, de comunidades portadoras del PCI, ONG u otros.

Este material, denominado “Estrategia de Formación en Patrimonio Cultural Inmaterial – Nivel inicial”, cuenta con cuatro módulos base para los/as participantes y cinco fascículos guías para el/la facilitador/a. Su objetivo

es abordar los principales temas, problemáticas y métodos clave asociados al trabajo del PCI, con el ánimo de fortalecer las capacidades para la salvaguardia y la gestión del mismo. No obstante, sobre este material es necesario aclarar que no está diseñado para uso con estudiantes jóvenes, sino que está dirigido a adultos. En ese sentido, tiene como objetivo ser el punto de partida para diseñar la capacitación de las personas involucradas en la dirección y la ejecución de las diversas acciones de salvaguardia que requieran afianzar sus conocimientos sobre PCI. Para ello, es necesario tener claridad sobre las características del grupo que se quiere capacitar y los tiempos disponibles, en concordancia con el objetivo y las necesidades del proyecto.

Mantener un ritmo y una profundidad de actividades retadoras

Para mantener el interés de los/as participantes, es importante que el ritmo de los proyectos sea rápido –que no se aburran durante las actividades–. De igual manera, las investigaciones deben evitar que las investigaciones sean superficiales, pero tampoco deben ser agotadoras y repetitivas hasta el punto de cansar a los/as participantes. Durante el desarrollo de las investigaciones es importante estimular a los/as participantes a profundizar sus investigaciones y no quedar en lo superficial. Este enfoque implica asegurar que los/as participantes no queden con respuestas como "se practica la danza por tradición", o "queremos compartir nuestras tradiciones", sino profundizar en elementos como "¿qué otras razones hay para practicar la danza?"; "¿por qué es importante para ti una tradición?" o "¿qué esperas lograr a través de compartir tu tradición? ¿por qué? ¿cuáles son las implicaciones posibles de no compartirla?"

Tener cuidado con ejemplos de PCI que solamente ocurren en momentos específicos del año.

Para poder presenciar ejemplos de PCI de primera mano es importante considerar las fechas cuando se practican los ejemplos. Por ejemplo, varias danzas, festividades y ceremonias sólo se practican en algunas fechas específicas.



2do Taller de capacitación del proyecto piloto PCI, educación y tecnologías innovadoras (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías innovadoras de GAL GROUP



2do Taller de capacitación del proyecto piloto PCI, educación y tecnologías innovadoras (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías innovadoras de GAL GROUP



2do Taller de capacitación del proyecto piloto PCI, educación y tecnologías innovadoras (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías innovadoras de GAL GROUP



2do Taller de capacitación del proyecto piloto PCI, educación y tecnologías innovadoras (Perú)
Foto: Jorge Castro / Archivo fotográfico del Proyecto Patrimonio Cultural Inmaterial, Educación y Tecnologías innovadoras de GAL GROUP

Medir los esfuerzos del equipo

En el momento de planificar el proyecto se debe tomar en consideración la experiencia de las personas a cargo. Por ejemplo, si son profesores que no tienen experiencia en metodologías alternativas, se recomienda empezar con técnicas pedagógicas más tradicionales. De igual manera, se deben medir bien los tiempos disponibles para no sobrecargar al equipo.

Compartir experiencias y aprendizajes

Es muy importante generar espacios para que los/as estudiantes puedan compartir sus experiencias entre ellos/as y con otras personas. Si bien el momento de compartir se plantea especialmente para la fase de divulgación, cuando ya se cuente con los productos finales, el intercambio de experiencias también puede ser muy enriquecedor a lo largo del proceso, y facilitar aprendizajes y reconocimientos mutuos entre los estudiantes.

¡Ser creativos!

En cada momento, se puede buscar que los/as participantes dibujen y visualicen sus ideas. Muchas personas prefieren mostrar sus ideas y su conocimiento a través de su arte.



Carnaval de Oruro (Bolivia)
Foto: Ana Luz Vallejos / Archivo CRESPIAL

GLOSARIO

Con este glosario se establece un grupo de definiciones breves en el campo de los tres pilares del proyecto: PCI, educación y nuevas tecnologías para el mejor entendimiento del documento. Porque, aunque los conceptos son muy conocidos y sobre todo usados, existen muchas maneras de explicarlos, por lo que es necesario ponerlos en el contexto del uso que se les da en el marco de la Guía de aplicación del proyecto.

PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL (PCI)

Salvaguardia:

Acción de proteger a alguien o a algo. En el ámbito del PCI, la salvaguardia hace referencia a las medidas que se establecen para garantizar el fortalecimiento, la transmisión y la protección de una expresión cultural.

Es importante recalcar que salvaguardar no significa congelar en el tiempo las prácticas culturales, sino fortalecer "las condiciones, materiales o inmateriales, que son necesarias para la evolución y la interpretación continuas del PCI, así como para su transmisión a las generaciones futuras" (https://ich.unesco.org/es/salvaguardia-00012).

Pertenencia:

Circunstancia de formar parte de un conjunto o grupo. El reconocimiento del PCI se basa en la afirmación de los grupos, comunidades o individuos que lo crean, mantienen y transmiten. Por ello, el PCI es un factor de integración; más allá de fronteras políticas o geográficas, hay elementos, prácticas y saberes que contribuyen a que los individuos se sientan parte de una o varias comunidades.

Tradicional:

Por tradición podemos entender un conocimiento, saber, práctica, etc., conservada en un grupo humano por transmisión de una generación a otra. Sin embargo, hay que aclarar que el PCI no se refiere únicamente a tradiciones heredadas del pasado, sino que incluye también prácticas rurales y urbanas contemporáneas y en uso por diversos grupos humanos.

Diversidad cultural:

Según la Convención sobre la Protección y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales (2005), por diversidad cultural nos referimos a la "multiplicidad de formas en que se expresan las culturas de los grupos y sociedades. Estas expresiones se transmiten dentro y entre los grupos y las sociedades. La diversidad cultural se manifiesta no sólo en las diversas formas en que se expresa, enriquece y transmite el patrimonio cultural de la humanidad mediante la variedad de expresiones culturales, sino también a través de distintos modos de creación artística, producción, difusión, distribución y disfrute de las expresiones culturales, cualesquiera que sean los medios y tecnologías utilizados".

EDUCACIÓN

- **Aprendizaje basado en proyectos:**

Estrategia de enseñanza centrada en los estudiantes, en la que ellos son los protagonistas de su aprendizaje. Enfrenta a los estudiantes a situaciones que los llevan a diseñar , implementar y evaluar proyectos que van más allá del aula de clase y tienen aplicaciones en el mundo real.

- **Pedagogía:**

Ciencia que se encarga de estudiar la educación desde múltiples dimensiones (metodología, problemática, etc.), cuyo objetivo apunta a analizar, investigar, reflexionar y plantear procesos de enseñanza y aprendizaje.

- **Metodología:**

Conjunto de métodos que se siguen en una investigación o un estudio.

NUEVAS TECNOLOGÍAS

- **Tecnologías innovadoras: productos tecnológicos novedosos.**

Con base en esta definición, entenderemos como tecnologías innovadoras todos aquellos productos tecnológicos novedosos que posibilitaran de manera fundamental la mejora del trabajo mediante su uso, diferenciándose principalmente de productos tecnológicos existentes con anterioridad.

- **Realidad virtual**

Es un entorno de escenas u objetos de apariencia real generado mediante tecnología informática, que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él.

- **Realidad aumentada:**

Es una tecnología que consiste en la superposición, en tiempo real, de capas de información visual sobre el mundo físico que nos rodea.



Proyecto "El Danzanti" (Bolivia)
Foto: Jesús Torrealba / Archivo CRESPIAL



Esquila de la vicuña en Laguna Blanca-Catamarca (Argentina)
Foto: Elsa Noemí Torres / Archivo CRESPIAL

Apéndice

Materiales y enlaces para el Patrimonio Cultural Inmaterial

a. ¿Qué es el PCI?

La UNESCO, que es el único organismo especializado de las Naciones Unidas cuyo mandato trata específicamente de la cultura, ayuda a sus Estados miembros a concebir y aplicar medidas para la salvaguardia efectiva de su patrimonio cultural. Entre esas medidas, la adopción de la Convención para la Salvaguardia del PCI fue un paso importante hacia la formulación de nuevas políticas en la esfera del patrimonio cultural.

https://ich.unesco.org/doc/src/01851-ES.pdf

b. Los ámbitos del patrimonio cultural inmaterial

La Convención para la Salvaguardia del PCI de la UNESCO, adoptada en 2003, propone cinco "ámbitos" generales en los que se manifiesta el PCI.

https://ich.unesco.org/doc/src/01857-ES.pdf

c. Kit de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial

El kit sobre el PCI es una referencia básica y un instrumento pedagógico para promover y garantizar una comprensión eficiente del PCI y de la Convención 2003 por los gobiernos, las comunidades, los expertos, las agencias de la ONU afectadas, las ONG y los individuos interesados. Esto fue publicado en septiembre de 2009, con motivo de la cuarta sesión del Comité Intergubernamental para la Salvaguardia del PCI, y actualizado en 2011.

https://ich.unesco.org/es/kit

d. ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?

Información general sobre PCI.

http://crespial.org/que-es-el-patrimonio-cultural-inmaterial/

e. ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?

Vídeo playground que sintetiza qué es el PCI.

https://www.youtube.com/watch?v=y_pMaUQAHbY

f. Video de sensibilización sobre patrimonio cultural inmaterial

https://www.youtube.com/watch?v=rBNy3Wjnof4

g. Núcleos focales

Acá podrás encontrar información detallada respecto a las Instituciones estatales que representan a los Países miembros que conforman el Centro, conocidos con el nombre de Núcleos focales.

Los Núcleos focales son los representantes de instituciones gubernamentales de cada uno de los Países miembros del CRESPIAL quienes están a cargo de las coordinaciones de los proyectos y acciones aprobadas en el Plan Estratégico relacionadas con temas de salvaguardia del PCI y las políticas públicas en temas de cultura.

http://crespial.org/nucleos-focales/

h. Miradas a la gestión del PCI de América Latina: avances y perspectivas

Estados del arte sobre las políticas públicas para la salvaguardia del PCI de los países miembro del CRESPIAL.

http://crespial.org/estados-arte-pci/

i. Caja de herramientas del Patrimonio Cultural Inmaterial (Colombia)

http://patrimonio.mincultura.gov.co/Eventos/Paginas/default.aspx

j. Guía metodológica para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (Ecuador)

https://issuu.com/inpc/docs/salvaguardiainmaterial

k. Guía: El Proceso para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial en Chile

https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/proceso-salvaguardia-patrimonio-inmaterial/

1. Patrimonio Cultural Inmaterial en el ámbito de la educación

a. La salvaguardia del PCI en la educación es una iniciativa de la UNESCO que reconoce que la educación desempeña una función primordial en la salvaguardia del PCI.

https://ich.unesco.org/es/educacion-01017

b. Patrimonio vivo y educación, Las formas y los métodos de transmisión del PCI reconocidos por las comunidades se pueden fortalecer en los programas de educación. En este sentido, las instituciones de enseñanza pueden fomentar el respeto por el PCI y proporcionar nuevos espacios para garantizar su transmisión a las generaciones futuras.

https://ich.unesco.org/doc/src/46212-ES.pdf

2. Materiales y enlaces para las tecnologías innovadoras

a. Mapas Digitales

- Crear mapas digitales interactivas con Maphub. https://maphub.net/
- Agregar puntos de interés a un mapa publico digital. *https://www.openstreetmap.org/*

b. Realidad Aumentada

- Metaverse: https://studio.gometa.io
- Otros ejemplos de tecnologías para crear experiencias AR en línea:
  - *https://zap.works/*
  - *https://www.theroar.io/es/*

c. Realidad Virtual

- Crear tours virtuales en 360 con Google Tour Creator: *https://arvr.google.com/tourcreator/*
- Un ejemplo de una cámara 360 y software para editar sus fotos y videos: *https://support.theta360.com/es/download/*
- Google Streetview – Aplicativa gratuita que se puede descargar a celulares Android para tomar fotos en 360. Buscar "Google Streetview " en *https://play.google.com/store?hl=es_419*
- Camera360 – Otra aplicativa gratuita que se puede descargar a celulares Android para tomar fotos en 360. Buscar "Google Streetview " en *https://play.google.com/store?hl=es_419*

3. Materiales y enlaces para las pedagogías alternativas

a. Aprendizaje Activo

- Introducción detallada al Aprendizaje Activo de la Universidad de Chile. Contiene los fundamentos, herramientas metodológicas y tips para incluirlo *https://www.plataforma.uchile.cl/libros/MANUAL_AA_01_dic_2014.pdf*
- Introducción al Aprendizaje Activo de la Universidad de Stanford (en inglés) *https://teachingcommons.stanford.edu/resources/learning-resources/promoting-active-learning*

b. Aprendizaje Basado en Proyectos

- Una introducción al ABP realizado por La Pontificia Universidad Católica de Perú: *https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/5.-Aprendizaje-Basado-en-Proyectos.pdf*
- 7 elementos esenciales de ABP, articulo realizado por Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas No Propietarios (CEDEC) *https://cedec.intef.es/7-elementos-esenciales-del-abp/*
- Conjunto de experiencias de docentes en la aplicación de ABP y artículos sobre la implementación de ABP (en inglés) *https://www.edutopia.org/project-based-learning*
- Aprendizaje por Proyectos. Artículo que ofrece una introducción breve a la enseñanza por proyectos

  http://www.eduteka.org/articulos/aprendizaje-por-proyectos.
- Aprendizaje por proyecto. Definición y algunas orientaciones generales para el desarrollo de proyectos de aprendizaje.

  https://www.ecured.cu/Aprendizaje_por_Proyecto
- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). (Video) Explicación sencilla sobre el ABP y comparación con pedagogías tradicionales. Señala algunos elementos claves para tener en cuenta

  https://youtu.be/hrBjKEu5EtE
- Aprendizaje basado en proyectos. (Video). Video en español elaborado por el Buck Institute for Education (www.bie.org). Explica en un lenguaje claro qué es el Aprendizaje Basado en Proyectos.

  https://youtu.be/yMl2qlc6Fjc

  Cómo aplicar el aprendizaje basado en proyectos en diez pasos. (Video). *https://youtu.be/OzSZ3kZdMp8*

c. Mapas de pensamiento

- Video introducción a los mapas de pensamiento, con algunos ejemplos básicos: *https://www.youtube.com/watch?v=BoxDLWBiOGs*
- El mapa como metáfora o la especialización del pensamiento:

  https://www.academia.edu/19943602/El_mapa_como_met%C3%A1fora_o_la_espacializaci%C3%B3n_del_pensamiento
- Serie pensamiento crítico: modelo de innovación educativa:

  https://www.educarchile.cl/serie-pensamiento-critico-modelo-de-innovacion-educativa
- Organización especializada en la implementación de mapas de pensamiento, desarrollados por Dr. David Hyerle (en inglés) *https://www.thinkingmaps.com/*

4. Información complementaria que puede ayudarnos en el trabajo de aula:

- Prácticas pedagógicas interculturales: reflexiones, experiencias y posibilidades desde el aula.

  https://bibliotecadigital.mineduc.cl/handle/20.500.12365/12622
- Lecciones audiovisuales para ciudadanos y ciudadanas interculturales.

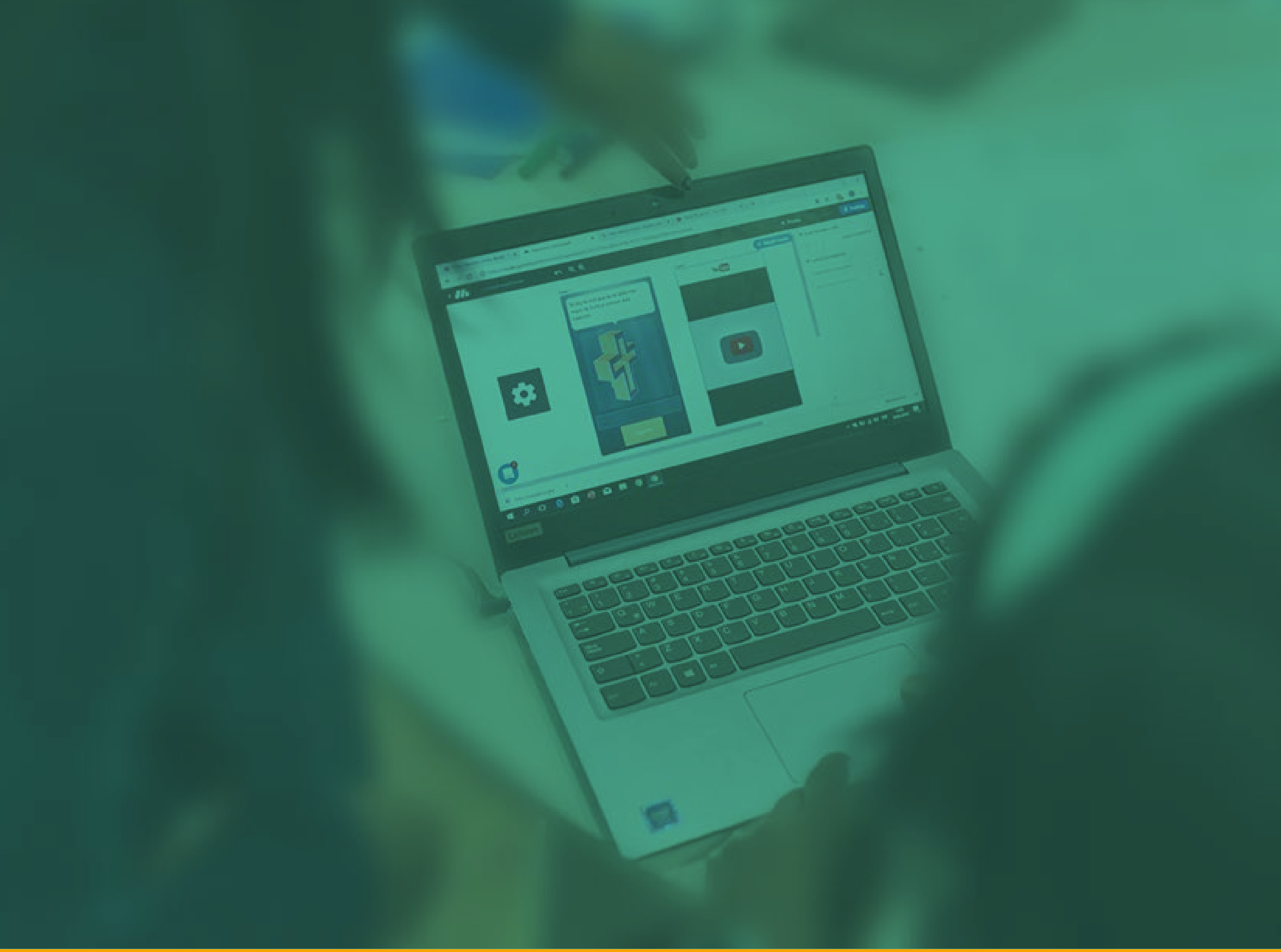
  https://centroderecursos.cultura.pe/es/registrobibliografico/lecciones-audiovisuales-para-ciudadanos-y-ciudadanas-interculturales
- A través del patrimonio los niños y las niñas también construyen sus representaciones del mundo y sus sentidos de identidad y pertenencia.

  https://www.youtube.com/watch?v=wpjR_Uo_180
- Patrimonio cultural, herencia cultural para los niños.

  https://www.youtube.com/watch?v=roFY-AuUxfc&t=25s
- Estrategias didácticas: GUÍA PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN INDÍGENA *http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Mexico/images/Publicaciones/GUIADOCENTE2016.pdf*



Fiesta grande de San Roque (Bolivia)
Foto: Erich Conzelmann Castellanos / Archivo CRESPIAL



PCI
Patrimonio Cultural Inmaterial

¿QUIERES SABER MÁS?

Para más información o preguntas generales sobre el contenido de la guía o cómo implementar un proyecto de PCI, educación y tecnologías innovadoras, comunicarse con:

soportevirtual@crespial.org
www.crespial.org

Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura
Patrimonio Cultural Inmaterial
CRESPIAL
Centro Regional para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de América Latina bajo los auspicios de la UNESCO
GAL CENTER
GLOBAL ACTIVE LEARNING